

## GAMIFICAÇÃO NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA: O ENCONTRO ENTRE O JOGO E O SABER

Jackeline Sousa Silva<sup>1</sup>  
Francisco Ivo Gomes de Lavor<sup>2</sup>

### INTRODUÇÃO

O presente estudo tem como objeto a *gamificação* nas aulas de Língua Portuguesa, visto ser um instrumento que agrega entretenimento e capacidade de vencer desafios, o que, por conseguinte, se constitui em excelente ferramenta de aprendizagem. O termo, que tem origem inglesa em *gamification*, começou a ser usado em 2002, expandindo-se quase uma década depois (Vianna *et al.*, 2013). Desde então, atividades *gamificadas* vêm sendo utilizadas como ferramenta de ensino produtivo para promover aprendizagem significativa para os alunos.

Sob esse viés, Leffa (2014) aponta, entre as razões principais para a utilização de *games* no âmbito escolar, a potencialidade do jogo enquanto recurso de aprendizagem e a motivação que pode causar no aluno, o que tende a impactar, positivamente, sobre a aprendizagem e a interação com professores e colegas.

Nessa concepção, atividades *gamificadas* são eficazes ferramentas de aprendizagem porque reforçam a motivação e o interesse dos alunos, além de desenvolverem habilidades importantes, como a resolução de problemas, o trabalho cooperativo e a empatia (La Fuente, 2020). Assim, a *gamificação* não apenas torna a aprendizagem mais divertida e envolvente, mas também prepara os discentes para os desafios futuros, tornando-os aprendizes autônomos e competentes.

Bedwell *et al.* (2012) *apud* Santaella (2018) desenvolveram uma taxonomia dos elementos de jogos para fins educacionais, propondo nove categorias com atributos distintos relacionados a resultados de aprendizagem, que estariam presentes no uso desses *games*, variando em intensidade. Entre esses elementos estão: a linguagem de ação, que se refere à interface e comunicação entre o jogador e o sistema para traduzir os comandos do jogador; a avaliação, que envolve *feedback* e informações sobre o progresso do

---

<sup>1</sup> Mestra em Letras pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG); Professora da Educação Básica do município de Acopiara-CE e Professora da Universidade Estadual do Ceará, [jackelines.silva@uece.br](mailto:jackelines.silva@uece.br);

<sup>2</sup> Mestre em Sistemas Agroindustriais pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG); Professor e Coordenador Acadêmico das Faculdades Integradas do Ceará (UniFIC), [ivodilavor@gmail.com](mailto:ivodilavor@gmail.com).

jogador, incluindo placares; e o conflito/desafio, que abrange o nível de dificuldade e surpresa. Também são considerados: o controle, que diz respeito à interação com o equipamento; o ambiente, que se refere ao "local" em que o *game* é jogado; e a ficção do *game*, que envolve história, fantasia e mistério. Além disso, são elementos importantes: a interação humana, que pode ser interpessoal (no espaço e tempo reais) ou social (mediada por tecnologia); a imersão, que é a percepção do jogador no jogo, incluindo estímulos sensoriais como os visuais e sonoros, objetos e pessoas; e as regras/objetivos que direcionam o uso do jogo.

Diante disso, evidenciamos a possibilidade de que *gamificação* ocorra sem o uso de tecnologia, pois os elementos descritos por Bedwell *et al.* (2012) podem ser aplicados em atividades analógicas. Por exemplo, jogos de tabuleiro ou dinâmicas em sala de aula podem utilizar regras claras, fornecer *feedback* imediato, criar desafios, envolver narrativas e promover a interação entre os participantes, proporcionando um ambiente imersivo e motivador, sem a necessidade de dispositivos eletrônicos.

Em face do exposto, esta pesquisa se justifica por tratar de uma estratégia de ensino que vem ganhando espaço nas aulas, não apenas de Língua Portuguesa, mas também dos demais componentes curriculares, visto que sua abrangência pode contemplar múltiplas áreas do conhecimento.

Nessa perspectiva, tem-se como objetivo geral: investigar as contribuições da *gamificação* para o ensino da Língua Portuguesa; e específicos: contextualizar a utilização de *games* como estratégia pedagógica no ambiente escolar; estabelecer relação entre o uso da *gamificação* nas aulas de Língua Portuguesa e o alcance de habilidades correspondentes às práticas de linguagem; traçar um recorte de experiências vivenciadas com a *gamificação* e as práticas de linguagem em sala de aula.

O estudo se caracteriza como qualitativo, além de descritivo e exploratório. Como procedimentos técnicos, utilizamos: pesquisa bibliográfica, fundamentada em Santaella *et al.* (2018), Leffa (2014) e La Fuente (2020), entre outros; e pesquisa participante, a partir da qual obteve-se propriedade para a construção do relato.

Em conclusão, aponta-se que o uso da *gamificação*, quando planejado e mediado pelo professor, torna-se um instrumento de ressignificação da prática pedagógica, em decorrência do dinamismo que traz para as aulas, especificamente as de Língua Portuguesa, a partir das produções de jogos capazes de desenvolver e ampliar as competências comunicativas do educando.

## METODOLOGIA

O percurso metodológico deste trabalho guiou-se pela abordagem teórica adotada por Prodanov e Freitas (2013). Conforme os autores, trata-se de um estudo de natureza aplicada, pois apresenta experiências aplicadas em aulas de Língua Portuguesa com alunos tanto da Educação Básica quanto do Ensino Superior.

No tocante aos objetivos, caracteriza-se como pesquisa exploratória, visto que intentou a ampliação de conhecimentos sobre práticas gamificadas; e descritiva, por trazer à lume observações, registros e análises da execução do objeto, a partir da experiência vivenciada.

Quanto aos procedimentos técnicos, configura-se como pesquisa bibliográfica, a partir de publicações pertinentes à temática investigada; e pesquisa participante, a partir da qual obteve-se propriedade para a construção dos resultados.

Sob o ponto de vista da abordagem, é um estudo qualitativo, sobre o qual Vieira (2010, p. 88) afirma exigir “um olhar aprofundado do contexto e do local em que é executada e, também, uma interação entre o pesquisador e o objeto”, permitindo uma imersão do pesquisador no processo de investigação.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para compor os resultados dessa pesquisa, foram selecionadas atividades envolvendo *gamificação* em aulas de Língua Portuguesa, entre as quais destacam-se: *Twister*, Hipóteses sobre a leitura, Roleta aleatória do *WordWall* e Detetive literário com QR Code. As duas primeiras foram realizadas em aulas de Língua Portuguesa, com turmas de 9º ano de uma escola pública cearense, enquanto as duas últimas foram realizadas numa turma do Curso de Letras/Língua Portuguesa de uma universidade pública cearense. A seguir, serão detalhadas as atividades e os resultados obtidos.

a) *Twister* – Descrição: este jogo foi utilizado para fazer com os alunos um campeonato de *Soletando*, contudo pode ser usado como ferramenta lúdica para trabalhar diversos outros conteúdos. Composto por quadrados coloridos, o tapete foi colocado no centro da sala e a turma foi dividida em quatro equipes, cada uma representada por um integrante, que mudaria de posição no tapete, conforme sua equipe acertasse ou errasse a soletração da palavra sorteada. A colocação do pé ou da mão é definida pela jogada de um dado, cujas faces têm as mesmas cores do tapete e as expressões “pé/mão

direito(a)/esquerdo(a)”. O objetivo do jogo era manter-se de pé ou o mais próximo da linha de saída. Resultado: percebeu-se engajamento da equipe para acertar e manter seu representante de pé no tapete. A postura competitiva foi nítida, e ao mesmo tempo foi notória a diversão do grupo com as diversas posições em que os colegas ficavam no tapete quando havia um erro. Vale ressaltar que esse jogo pode sofrer variações conforme os objetivos da atividade e/ou a quantidade de jogadores.

- b) Apostas sobre a leitura – Descrição: nessa aula foi feita, de forma compartilhada, a leitura da crônica “Um crime quase perfeito”, de Robert Arlt. Fatias do texto foram entregue em papel para a turma, sentada ao redor de um tapete preto, no qual foram colocadas tarjetas com nomes dos suspeitos do crime, incluindo a própria protagonista, visto que não foi descartada, até o desfecho, a hipótese de que ela teria agido contra a própria vida. Os alunos receberam também, cada um, uma ficha (tampinha de garrafa *pet*) e, em momento oportuno, colocaram-na sobre o nome do personagem que consideravam culpado. A partir desse ponto, o interesse pela solução do mistério aumentou, gerando euforia entre os leitores, até que este foi desvendado. Resultado: os alunos participaram ativamente da leitura e, nas pausas feitas para discutir sobre as hipóteses, eles participavam com entusiasmo. A dificuldade foi contê-los para que os alunos que tinham a tarefa de ler os últimos parágrafos do texto não o desvirassem antes, a fim de que o desfecho somente fosse conhecido no tempo devido. Ao final, os alunos ficaram eufóricos pela surpresa, pois ninguém apostou a ficha no verdadeiro culpado. Enfim, evidenciaram-se na atividade o engajamento e a competitividade.
- c) *WordWall* – *Roleta aleatória* – Descrição: Entre as diversas formas de criação de jogos que a plataforma *WordWall* dispõe, optamos pela *Roleta Aleatória*, cujo giro definiria o aluno/jogador para estourar uma das bexigas fixadas no quadro branco, que tinham em seu interior questões de revisão de um conteúdo. Para cada resposta correta, era anotada a pontuação e, ao final, o aluno com mais acertos, recebeu um brinde. Faz-se pertinente trazer aqui a opinião de Pereira Filho e Franco (2021) que aponta o *WordWall* como uma diversidade de minijogos que trazem contribuições para fazer revisão de conteúdos, assimilar conceitos, entre tantas possibilidades de uso didático. Resultado: destacou-se, nessa atividade, a autonomia, a competitividade e aprendizagem proporcionada aos alunos por meio da *gamificação*. É importante pontuar que, para esta atividade, é necessária a mediação do professor, pois apenas ele precisa ter conexão à internet para abrir a atividade criada no *WordWall*, além de os próprio alunos poderem manuseá-la para girar a roleta, aumentando o engajamento.

d) Detetive literário – *QR Code* – Descrição: esse jogo foi utilizado para uma revisão sobre os autores da literatura brasileira, por meio de *QR Codes*. Por meio de conexão à internet, os alunos apontavam a câmera do celular para o código, acessavam a pista sobre o autor, criada no *Canva*, e digitavam a resposta, que poderia ser conferida pelo professor. Ganhava quem decifrasse a maior quantidade das pistas. Resultado: Evidenciaram-se, neste jogo, a surpresa e a curiosidade para saber a que o código dará acesso ao participante, o interesse por acertar e a interação permitida pelo *Canva* para que o aluno digitasse a resposta.

Diante do que foi exposto, considera-se pertinente resportar-se a Viana *et al.* (2013), quando reconhece que, embora a *gamificação* esteja associada a jogos digitais e eletrônicos, não se trata somente disso. É possível a inserção da *gamificação* na sala de aula quando professor consegue envolver a ludicidade em uma atividade aparentemente simples, como leitura de um texto, na qual foram criadas estratégias que obtiveram o engajamento dos alunos e, por que não dizer, a competição para comprovarem, ou não, hipóteses levantadas sobre o texto.

Nessa linha de pensamento, La Fuente (2020) acrescenta o papel do professor para que a *gamificação* aconteça, independente da possibilidade de acesso à conexão ou jogos digitais, criando, por exemplo, quadro de pontuação e/ou brindes; e o mais importante, gerando uma atmosfera engajadora e promotora de aprendizagem de forma dinâmica e, por vezes, divertida entre os alunos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa sobre a *gamificação* no ensino de Língua Portuguesa revelou resultados promissores em relação ao engajamento e à aprendizagem dos alunos. Sobre isso, cabe-nos destacar que as atividades expostas neste trabalho, como o *Twister* e as hipóteses sobre a leitura, mostraram que os alunos não apenas se divertem, mas também se envolvem de forma ativa e colaborativa nas tarefas propostas. No contexto dessas práticas, a competitividade saudável e a interação entre os alunos foram elementos-chave para o sucesso das atividades.

Além disso, o uso de ferramentas tecnológicas, como o *WordWall* e o Detetive literário com *QR Code*, destacou a versatilidade da *gamificação*, mesmo quando aplicada em contextos que não dependem exclusivamente de tecnologia. A participação ativa dos alunos e a autonomia demonstrada durante as atividades reforçam a ideia de que a

*gamificação* pode ser uma estratégia eficaz para promover a aprendizagem de maneira dinâmica e envolvente. É imperioso ressaltar que a mediação do professor foi fundamental para o êxito das atividades, garantindo que os objetivos pedagógicos fossem atingidos.

Portanto, os resultados obtidos nesta pesquisa sugerem que a *gamificação*, seja por meio de jogos analógicos ou digitais, pode ser uma ferramenta poderosa no ensino de Língua Portuguesa, uma vez que a inserção de elementos lúdicos e competitivos nas aulas promove um ambiente de aprendizagem mais motivador e interativo. Dessa forma, é possível concluir que a *gamificação* contribui significativamente para o engajamento dos alunos nas práticas de linguagem.

**Palavras-chave:** *Gamificação*, Língua Portuguesa, Jogo, Aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

LA FUENTE, Jenifer Ianof de. Gamificação em práticas com leituras literárias. **Anais do Simpósio Internacional do Ensino de Língua, Literatura e Interculturalidade**. 2020. Disponível em: <https://www.anais.ueg.br/index.php/sielli/article/view/14261>. Acesso em: 20 abr. 2024.

LEFFA, Vilson J. *Gamificação* adaptativa para o ensino de línguas. In: **Anais do Congresso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación**. Buenos Aires, Argentina. Disponível em: [https://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/Gamificacao\\_Adaptativa\\_Leffa.pdf](https://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/Gamificacao_Adaptativa_Leffa.pdf). Acesso em: 16 abr. 2024.

PEREIRA FILHO, Sidnei A.; FRANCO, Bárbara A. R. Ensino de língua estrangeira e a tecnologia: Kahoot! Quizlet e Wordwall. In: **Brazilian Journal of Development**. Curitiba, 2021, v.7, n.4, p. 35083-35102. Disponível em: <https://www.brazilianjournals.com/index.php/BRJD/article/view/27726>. Acesso em: 05 set. 2021.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2 ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; MEDINA, Bruno; TANAKA, Samara. **Gamification**, Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos. MJVPress: Rio de Janeiro, 2013.

VIEIRA, José Guilherme Silva. **Metodologia de pesquisa científica na prática**. Curitiba: Editora Fael, 2010.